

  JOUER, IMAGINER À DEUX		
Mars 2015	Ateliers « corps, espace, voix, texte »	Fiche n° 3
Préambule	<p>La dimension du public n'est pas prise en compte dans ces jeux. Il s'agit ici de développer des capacités d'attention et d'écoute envers « l'autre », indispensables dans toute activité dramatique.</p> <p>Les jeux peuvent être accompagnés par une musique en fond sonore, selon les cas. Le langage y est peu développé.</p>	
Objectifs	<p>Développer des capacités d'attention et d'écoute envers « l'autre » (réf compétences du socle n°6 et 7)</p>	
Niveau C2 C3	<ul style="list-style-type: none"> • Le guide et l'aveugle <p><i>Objectif : Apprendre à « lâcher prise », avoir confiance en « l'autre » et se laisser guider.</i></p> <p>Deux groupes : Un enfant A guide un enfant B (yeux fermés). Le meneur tient une main de l'aveugle et pose une main derrière son dos. Ils sont donc côte à côte, le meneur légèrement en retrait. Le meneur guide l'aveugle en silence dans l'espace de jeu. Le guide veille à ne pas mettre l'aveugle en danger (conduite en douceur, prévention des collisions). Au bout de quelques minutes, inverser. Si l'espace est petit, prévoir un groupe observateur.</p> <p><i>Prolongements possibles :</i> Les couples changent afin d'expérimenter différentes interactions.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guider du bout des doigts - Guider par des intentions - Emmener l'aveugle dans un environnement imaginaire. (lui faire découvrir un jardin, un lieu de souvenir, ...) (C3) 	
C2 C3	<ul style="list-style-type: none"> • Le miroir <p><i>Objectif : développer l'attention aux gestes d'un partenaire et la précision de ses propres gestes</i></p> <p>Se placer face à face; en silence, un enfant reproduit les gestes du meneur comme si ce dernier était devant une glace. On observe que plus les mouvements sont lents et précis, plus la connivence est grande. Chacun est guide à tour de rôle. On peut demander aux plus grands d'essayer de parvenir à ce qu'un observateur ne sache plus qui est le meneur. Dans ce jeu de symétrie, l'inversion des gestes peut être source de difficulté pour les enfants les plus jeunes.</p>	
C2 C3	<ul style="list-style-type: none"> • Le sculpteur <p><i>Objectifs : prendre conscience de l'expressivité du corps, accepter un contact non-verbal</i></p> <p>Un sculpteur façonne un partenaire en une statue, en lui imposant des positions qu'il doit tenir. En silence, il fait bouger doucement les membres pour les amener dans la position voulue. Il indique aussi la direction du regard. Le sculpteur ne doit pas déséquilibrer la statue, ni le mettre dans une position trop inconfortable. Les sculpteurs visitent ensuite le « musée » qui vient d'être créé. Les rôles sont inversés.</p> <p><i>Prolongements possibles :</i> -La marionnette (un manipulateur, perché sur une chaise, tire les fils imaginaires d'un</p>	

	<p>pantin assis face à lui) ; -la feuille au vent : un élève- « Eole » fait évoluer dans l'espace, à son gré, un camarade-« feuille » suivant la direction et l'intensité qu'il donne à son souffle.</p>
C3	<ul style="list-style-type: none"> • Le bambou <p><i>Objectif : se montrer attentif à ses gestes et aux propositions de l'autre</i> Par deux, faire tenir un bambou en équilibre par simple pression des paumes de la main ; se déplacer dans l'espace en maintenant cette pression, en explorant corporellement le rapport au sol, en variant la vitesse de déplacement; décider d'un meneur si besoin est (le bambou ne doit pas tomber). Prévoir un demi-groupe spectateur si l'espace d'évolution est petit. <i>Prolongements possibles :</i> -dire un texte (dialogué ou non) en même temps, en laissant le jeu corporel influencer sur la diction du texte. - jeu « Le bout du nez »</p>
C2 C3	<ul style="list-style-type: none"> • Le bout du nez <p><i>Objectif : se montrer attentif à ses gestes et aux propositions de l'autre</i> Les élèves sont par deux. Le meneur tire par le bout du nez son partenaire, à l'aide d'un fil imaginaire fixé sur le nez. La longueur du fil ne doit pas varier. le meneur fait déplacer son partenaire dans différentes directions : avec des obstacles, en explorant le sol, en variant les rythmes de marche.. <i>Prolongements possibles :</i> - Chacun choisit un autre point du corps (la paume de la main, le genou, l'épaule, le sternum, la hanche,...) - Le même exercice en essayant d'y mettre une émotion, un verbe d'action, un paysage (qui n'est pas dite à l'enfant guidé). Allers-retours entre le guide et le guidé : le guide essaie d'emmener le guidé dans son paysage, le guidé essaie d'y mettre son émotion. (C3)</p>
C2 C3	<ul style="list-style-type: none"> • La mort du cow-boy <p><i>Objectif : se montrer attentif à ses propres gestes</i> Les enfants sont par deux, face à face. A la manière d'un western, ils doivent imaginer un combat entre deux cow-boys, mais au ralenti : placement, observation de l'autre, main au pistolet, actionnement du pistolet, et mort des deux cow-boys, etc. Les cow-boys doivent mettre le plus de temps possible à s'effondrer. Les expressions des émotions sont elles-aussi montrées au ralenti. <i>Prolongements possibles :</i> - retrouvailles au ralenti de deux amis qui ne se sont pas vus depuis longtemps - un combat de boxe ou de lutte au ralenti</p>
C3	<ul style="list-style-type: none"> • L'aimant <p><i>Objectif : prendre conscience de son corps, accepter un contact non-verbal</i> Les élèves sont debout par deux, dos-à-dos. Chacun, à tour de rôle ou ensemble, propose un petit mouvement pour changer de position ; le contact physique doit être maintenu quelle que soit la posture du corps. L'ensemble doit rester équilibré, y compris si les joueurs décident de s'asseoir sur le sol, changer leurs pieds de place, etc. Cet exercice doit être réalisé avec lenteur. <i>Prolongements possibles :</i> - se déplacer dans la salle en restant collé à l'autre</p>